



**universitätsverlag**  
*ilmenau*

---

*Jöckel, Sven; Dogruel, Leyla; Siegmund, Ilka:*

**Von Fritz und Fertig zu Counter-Strike : eine explorative  
Studie zur Präferenz für nicht altersgemäße  
Computerspiele im Medienverbund bei Acht- bis  
Zwölfjährigen**

**URN:** urn:nbn:de:gbv:ilm1-2009100077-p184-1

**URL:** <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:gbv:ilm1-2009100077-p184-1>

---

*Erschienen in:*

Individualisierte Nutzung der Medien : Tagungsband Medienforum Ilmenau 2008 ; Technische Universität Ilmenau, 20. - 21. Juni 2008. - Ilmenau : Univ.-Verl. Ilmenau, 2009. - S. 184-215.

**ISBN:** 978-3-939473-55-8 [Druckausgabe]

**URN:** urn:nbn:de:gbv:ilm1-2009100077

**URL:** <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:gbv:ilm1-2009100077>

**Sven Jöckel, Leyla Dogruel & Ilka Siegmund**

## **Von Fritz und Fertig zu Counter-Strike**

### **Eine explorative Studie zur Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele im Medienverbund bei Acht- bis Zwölfjährigen**

#### **1. Jugendmedienschutz bei Computerspielen in der öffentlichen Diskussion**

Computerspiele haben sich in den letzten Jahren zu einer intensiv genutzten Freizeitoption für Kinder und Jugendliche entwickelt. Von den Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren, die einen Computer zumindest selten nutzen, spielen nahezu zwei von drei Kindern mindestens einmal pro Woche Computerspiele (63 %) (vgl. KIM 2007: 34). Die Nutzung von Computerspielen durch Kinder wird dabei sowohl von Seiten der Wissenschaft als auch der Politik kritisch gesehen (vgl. Williams 2003). So wird von einem Zusammenhang zwischen dem übermäßigen Konsum von Computerspielen und schlechten Schulleistungen bei Jungen ausgegangen. Des Weiteren wird in der aktuellen Debatte ein Zusammenhang zwischen einzelnen herausragenden Gewalttaten an Schulen (Erfurt, Emsdetten, Littleton) und der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele durch die Täter hergestellt. Vor diesem Hintergrund wird eine Verschärfung des Jugendschutzgesetzes diskutiert, die sich beispielsweise in strengeren Auslegungen von Alterskennzeichnungen oder gar

in einem Verbot besonders gewalthaltiger, zur Zeit jedoch für Erwachsene zugänglicher Computerspiele niederschlagen könnte (vgl. u.a. Beckstein 2007; Zimmermann & Scholz 2007; Höynck et al. 2007; Möble, Kleimann & Rehbein 2007; Zimmermann & Geißler 2007).

Wissenschaftliche Grundlage dieser Debatte ist die Annahme, dass Computerspiele aufgrund ihrer Interaktivität ein höheres (sowohl positives als auch negatives) Wirkungspotenzial als andere Bildschirmmedien besitzen (vgl. u.a. Dill & Dill 1999; Anderson & Dill 2000; Anderson & Bushmann 2001; Anderson 2004). In der Tat unterscheiden sich Computerspiele in einigen Merkmalen von anderen Medienangeboten, die Kinder und Jugendliche nutzen, wie z.B. Radio und Fernsehen: Vergleichbar mit Büchern und Film-DVDs eignen sie sich besonders gut für eine individuelle, selbstgesteuerte Mediennutzung. Zusätzlich halten sie – wie das Internet – multimediale und vor allem interaktive Inhalte bereit, die den Nutzer steuernd eingreifen lassen (vgl. Goertz 1995). Computerspiele können wegen dieser interaktiven Anwendung von Digitaltechnologie geradezu paradigmatisch als „Neue Medien“ bezeichnet werden (vgl. Giddings & Kennedy 2006: 129). Trotz dieser zentralen Merkmale, die Computerspiele von anderen (klassischen) Medienangeboten unterscheiden, bleiben aus wissenschaftlicher Sicht erhebliche Zweifel, ob die Nutzung von Computerspielen stärker negative Wirkungen hat als die Nutzung anderer Medien (vgl. Sherry 2001; Goldstein 2005).

Ein zentrales Problem der Mediennutzung von Kindern, das auch auf die Nutzung von Computerspielen zutrifft, wird verdeutlicht im Bonmot des Erfinders der *Sendung mit der Maus*, Gerd K. Müntefering: „Kinderfernsehen ist,

wenn Kinder fernsehen” (vgl. Gottberg et al. 1997: 9). Kinder nutzen nicht nur explizit für sie entwickelte Medienangebote, sondern machen sich auch solche Angebote zueigen, die ursprünglich nicht für sie konzipiert wurden (implizite Kindermedien) (vgl. Basic et al. 1997). Unabhängig von pädagogischen Ansprüchen sind alle Formen von Kindermedien (explizit/implizit) aber an gemeinsame rechtliche Vorgaben gebunden. Diese rechtlichen Bestimmungen basieren auf den Vorgaben des Grundgesetzes Art. 5 Abs. 2 und finden sich u.a. konkretisiert im Jugendschutzgesetz sowie, speziell für den Rundfunk, im Rundfunkstaatsvertrag. Ihr Zweck ist es, zu gewährleisten, dass Kinder und Jugendliche nicht mit für sie ungeeigneten bzw. sie in ihrer Entwicklung gefährdenden Inhalten konfrontiert werden (vgl. Gottberg et al. 1997: 135ff.).

Nach § 14 und § 15 JuSchG wird die Alterskennzeichnung von Computerspielen durch die Oberste Landesjugendbehörde oder eine Organisation im Rahmen der freiwilligen Selbstkontrolle vorgenommen. Seit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2003 übernimmt die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) die Aufgabe der Vergabe von Alterskennzeichnungen für Computerspiele. Ein Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bestätigt die Entscheidung der USK. Dabei kann die USK laut JuSchG Art. 14 Abs. 2 fünf Kennzeichen vergeben: Freigegeben ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren oder keine Jugendfreigabe. Diese Kennzeichnungen stellen keine pädagogischen Empfehlungen im Sinne besonders wertvoller Medieninhalte für die entsprechenden Altersgruppen dar, sondern schützen Kinder und Jugendliche lediglich vor einer Gefährdung in ihrer „Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ (JuSchG Art. 14 Abs. 1). Dies bedeutet ebenso, dass ein Spiel, das

eine Alterskennzeichnung „Keine Jugendfreigabe“ erhält, sich zwar möglicherweise beeinträchtigend auf die Entwicklung von Jugendlichen auswirken kann, jedoch keine (schwere) Jugendgefährdung im Sinne des § 14 Abs. 4 bzw. § 15 Abs. 2 und 3 JuSchG darstellt. Solche Spiele würden keine Alterskennzeichnung von der USK erhalten und können von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjM) indiziert werden (vgl. Schmidt 2007, Zimmermann & Scholz 2007).

## **2. Computerspielnutzung bei Kindern**

Die Relevanz einer rechtlichen Regelung des Zugangs zu Computerspielen wird deutlich, wenn man die Verbreitung von Computerspielen bei Kindern und Jugendlichen betrachtet (vgl. Roe & Mujis 1998; Fromme 2003; Wolling 2008). Die neueste KIM-Studie, die einen repräsentativen Überblick der Mediennutzung von Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren gibt, zeigt auf, dass Computerspielen insbesondere bei Jungen die häufigste Tätigkeit am PC darstellt (vgl. KIM 2007: 34).

Mittlerweile gehören nicht nur Fernseher, Computer und Internet zum Standard bei der Medienausstattung der Haushalte mit Kindern; in vier von fünf Haushalten mit Kindern sind auch tragbare oder stationäre Spielkonsolen verfügbar (vgl. ebd.: 7). Diese befinden sich oftmals im Besitz der Kinder selbst: So besitzt knapp die Hälfte der Jungen (49 %) eine mobile Spielkonsole, während es bei den Mädchen immerhin noch 37 % sind. Bei den stationären Konsolen sind die Werte niedriger: Knapp ein Drittel der Jungen und weniger als jedes fünfte Mädchen (vgl. ebd.: 9) verfügen über diese Hardware. Trotz der hohen Verbreitung von Spielkonsolen in den Kinderzimmern wird bei

Betrachtung der Freizeitaktivitäten deutlich, dass das Spielen von Computerspielen eine wichtige, aber nicht *die* zentrale Aktivität im Tagesablauf von Kindern darstellt. Während knapp 80 % der Kinder täglich bzw. fast täglich fernsehen, nutzt nur etwa jedes zehnte Kind täglich seine Spielkonsole (vgl. KIM 2007: 11f.). Dabei zeigt sich weiterhin ein deutlicher geschlechtsspezifischer Unterschied in der Nutzung von Computerspielen, der sich auch bei den beliebtesten Freizeitaktivitäten von Mädchen und Jungen äußert. 14 % der Jungen geben Computerspiele als eine ihrer liebsten Freizeitaktivitäten an – demgegenüber sind es bei den Mädchen lediglich 2 % (vgl. KIM 2007: 12).

Die Nutzung von Computerspielen stellt ein interessantes Beispiel einer individualisierten Mediennutzung dar. Aus dem breiten Angebot an verfügbaren Spielen greifen die Kinder und Jugendlichen auf die Spiele zurück, die ihnen persönlich besonders gefallen. Die Nutzung wiederum findet jedoch sehr oft nicht allein und individualisiert statt. Während ein Drittel der Kinder Computerspiele überwiegend alleine spielen, nutzen 40 % diese eher mit Freunden. Mit zunehmendem Alter der Kinder nimmt jedoch die gemeinschaftliche Nutzung von Computerspielen ab. Die Nutzung von Computerspielen scheint jedoch weitgehend losgelöst von den Eltern zu geschehen. So nutzen nur sehr wenige Kinder Computerspiele gemeinsam mit den Eltern (7 %) (vgl. KIM 2007: 15). Der Einfluss der Peergroup auf die Nutzung und Auswahl von Computerspielen wird bei der Betrachtung der Informationsquellen zu Neuigkeiten aus der Welt der Computerspiele deutlich. Fast 80 % der Kinder erfahren Neues über Spiele durch ihre Freunde (vgl. KIM 2007: 35). Um die Bedeutung von Alterskennzeichnungen bei Computerspielen richtig einzuschätzen, ist es wichtig zu wissen, welche Rolle die verschiedenen

Bezugsquellen für die Kinder spielen. Die empirischen Ergebnisse zeigen, dass die Eltern an erster Stelle stehen – etwa 60 % der Kinder haben die Spiele, die sie besitzen, vom Vater oder von der Mutter erhalten. Jeweils über ein Drittel erhalten die Spiele von Gleichaltrigen oder kaufen sie sich selbst (vgl. KIM 2007: 34). Jungen unterscheiden sich dahingehend von Mädchen, dass sie viel häufiger Spiele selbst kaufen oder Spiele durch Tauschen erwerben (vgl. ebd.). Die Selektionsentscheidung für oder gegen den Kauf eines bestimmten Spiels wird dabei meist gemeinschaftlich getroffen. Bei über der Hälfte der Kinder werden die genutzten Spiele gemeinsam mit den Eltern ausgewählt, etwa 30 % suchen sich ihre Spiele selbst aus und nur bei jedem zehnten Kind entscheiden ausschließlich die Eltern, was gespielt wird. Erwartungsgemäß steigt die Autonomie der Kinder bei der Spielauswahl mit zunehmendem Alter an (vgl. KIM 2007: 35). Eine – schon im Alter von 6 bis 13 Jahren zu beobachtende – zunehmende Autonomie und Individualisierung bei der Nutzungsentscheidung für ein Computerspiel verweist auf das Problem einer von den Kindern selbst gesteuerten Nutzung und Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele, die bislang jedoch kaum systematische wissenschaftliche Beachtung gefunden hat.

### **3. Die Forschung zur Bedeutung von Alterskennzeichnungen bei Computerspielen**

Wie eine repräsentative Umfrage im Auftrag des ZDF aufzeigt, spielt der Kinder- und Jugendschutz in der Bevölkerung eine wichtige Rolle, der insbesondere bei Eltern einen höheren Stellenwert als beispielsweise die Sicherung der Renten oder die Kriminalitätsbekämpfung besitzt. Im Vergleich zum Fernsehen wird bei Computerspielen ein höheres Gefährdungspotenzial gesehen

(vgl. Schumacher 2005: 70). Trotz der hohen Relevanz des Kinder- und Jugendschutzes bei Computerspielen wurde die Bedeutung von Alterskennzeichnungen bislang kaum untersucht. In einer Schülerbefragung von 6.000 Viertklässlern und 17.000 Neuntklässlern zur Mediennutzung konnten Mitarbeiter des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) nachweisen, dass die Nutzung von nicht altersgemäßen Computerspielen schon bei den Viertklässlern häufig verbreitet ist. So hatte bereits jeder zweite Viertklässler Computerspiele genutzt, die erst ab 16 Jahren freigegeben waren bzw. keine Jugendfreigabe besaßen (vgl. Mößle et al. 2007).

Stellt man sich die Frage nach der juristischen Wirksamkeit des Jugendmedien-schutzsystems, dann erweist sich dieses nach einer Evaluation durch das Hans Bredow Institut auch für Computerspiele als funktional und wirksam (vgl. Hasebrink & Lampert 2008: 10). Dem gegenüber steht eine weitere Studie des KFN, in der die Altersbeschränkungen der USK auf Basis von 62 Spielen untersucht wurden. Nach Ansicht der Forschenden waren bei etwa zwei von drei untersuchten Spielen die Altersbeschränkungen zumindest zweifelhaft und eine strengere Beurteilung wurde gefordert (vgl. Höynck et al. 2007). Kritisch ist jedoch zu hinterfragen, inwieweit das eigens entwickelte Testschema tatsächlich besser geeignet ist, den Jugendmedienschutz zu gewährleisten, als die Einteilungen der USK.

Probleme scheinen sich eher bei der praktischen Umsetzung des Jugendmedienschutzes zu ergeben. So konnte hierzu eine qualitative Studie unter Jugendlichen und Eltern aufzeigen, dass das System der Alterskennzeichnung zwar prinzipiell akzeptiert wird, jedoch ab Beginn des Jugendalters die



Orientierung an den Altersfreigaben sinkt (vgl. Theunert & Gebel 2007; Theunert & Gebel 2008: 22). Gerade vor dem Hintergrund der Nutzung von Computerspielen alleine oder in der Peergroup ohne Kontrolle der Eltern erweist sich dieser Befund als besonders problematisch. Ebenso zeigen empirische Forschungsergebnisse, dass sich die Wahrnehmung von gewalthaltigen Inhalten oftmals zwischen Eltern, Kindern und der Industrie unterscheiden. So ergaben sich in einer Einschätzung von Alterskennzeichnungen durch 201 Viertklässlern kaum Unterschiede zwischen der tatsächlichen Alterskennzeichnung von gewaltfreien Spielen und der Einschätzung der Kinder. Abweichungen fanden sich jedoch bei Spielen, in denen cartoonhafte Gewaltakte vorkamen (vgl. Funk et al. 1999). Erste Studien zeigen zudem, dass sich ein „Third-Person-Effect“ bei Kindern in den Klassenstufen sechs und sieben feststellen lässt: Selbst sieht man sich nicht durch altersungemäße Computerspiele gefährdet, wohl aber andere und vorwiegend jüngere Kinder (vgl. Scharrer & Leone 2008). Erhebungen der Industrie wiederum zeigen auf, dass in den USA die Mehrheit der Eltern mit den Alterskennzeichnung des Entertainment Software Rating Boards (ESRB), der mit der USK vergleichbaren Einrichtung in den USA, übereinstimmen (vgl. Nikken et al. 2007). Andere Studien verweisen jedoch darauf, dass Eltern kaum darauf achten, welche Alterskennzeichnungen die Spiele erhalten, die ihre Kinder nutzen (vgl. Gentile & Walsh 2002; Roberts et al. 2005).

Die umfassendste, aktuelle Studie zur Bedeutung von Alterskennzeichnungen bei Computerspielen wurde in den Niederlanden durchgeführt (vgl. Nikken & Jansz 2006; Nikken et al. 2007). Untersucht wurde dabei die Bedeutung des europaweiten PEGI-Kennzeichnungssystems (Pan European Game Infor-

mation) für Eltern und Kinder in den Niederlanden (vgl. zu PEGI: Nikken et al. 2007: 316ff.). Im ersten Teil der Studie wurden 535 Eltern-Kind-Dyaden nach unterschiedlichen Strategien der Regulierung der Computerspielnutzung in der Familie befragt (vgl. Nikken & Jansz 2006). Der zweite Teil der Studie konzentrierte sich auf die Frage, inwieweit Eltern über potentielle Gefährdungen ihrer Kinder durch Computerspiele mit Hilfe von Alterskennzeichnungen informiert werden wollen, z.B. welche Inhaltskennzeichnungen von besonderer Relevanz sind. Ebenfalls untersucht wurde, inwieweit der familiäre Hintergrund Einfluss auf eine Auseinandersetzung mit Alterskennzeichnungen und die Regulierung der Computerspielnutzung nimmt (vgl. Nikken et al. 2007). Es zeigte sich, dass insbesondere das Alter der Kinder von Bedeutung ist und zwar sowohl für das Interesse der Eltern an Alterskennzeichnungen als auch für die Intensität des Einsatzes der drei identifizierten Reglementierungsstrategien bei der Nutzung von Computerspielen (restriktiv, aktiv und co-play) (vgl. Nikken & Jansz 2006). Eltern mit jüngeren Kinder weisen ein größeres Interesse an Alterskennzeichnungen auf und reglementieren die Computerspielnutzung stärker (vgl. Nikken et al 2007: 329f.).

Für eine Übertragung der Befunde auf Deutschland erweist es sich als schwierig, dass Deutschland – im Gegensatz zu Frankreich, Großbritannien, aber auch Österreich und der Schweiz – das PEGI System mit seinen Inhaltsbeschreibungen (Gewalt, Angst, Sex, Alkohol oder Drogen, Diskriminierung und Sprache) nicht umgesetzt hat und auf die strengere Vergabepaxis der USK vertraut.

Ausgehend von der skizzierten Problematik sowie den vorliegenden Befunden und Forschungsdefiziten soll im Rahmen dieser Arbeit analysiert werden, wie sich die Nutzung nicht altersgemäßer Computerspiele bei Kindern im Alter von acht bis zwölf Jahren darstellt. Kinder dieser Altersgruppe sind aus verschiedenen Gründen für die Fragestellung besonders interessant: Zum einen findet im Alter von etwa zehn Jahren der Schulwechsel von der Grundschule in eine weiterführende Schule statt, ab etwa elf Jahren erfolgt zudem der Übergang vom Kind in das Jugendalter (vgl. Steinberg 1993). Zum anderen wird diesem Übertritt in das Jugendalter auch bei der Alterskennzeichnung der USK Rechnung getragen. So folgt auf das Kennzeichnungssiegel „ab 6 Jahren“ die Alterskennzeichnung „ab 12 Jahren“, unter der erstmals Spielinhalte auch Gewaltszenen enthalten können. Die Bedeutung soziodemographischer Merkmale sowohl der Kinder als auch des Elternhauses wurde in bisherigen Studien als wichtiger Einflussfaktor auf die Wirksamkeit der Regulierung der Computerspielnutzung durch Alterskennzeichnungen (vgl. Nikken & Jansz 2006; Nikken et al. 2007; Mößle et al. 2007) herausgestellt.

Vor dem Hintergrund der genannten Forschungsergebnisse liegt der Fokus der vorliegenden Studie somit primär auf der Analyse der soziodemographischen Faktoren, die die Nutzung nicht altersgemäßer Computerspiele durch Kinder beeinflussen. Daneben wird der Zusammenhang zwischen der Präferenz für diese Spiele und der Nutzung anderer Medien untersucht. Folgende Fragestellungen sollen beantwortet werden:

In welchem Verhältnis steht die Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele zur Nutzung anderer Medienangebote?

Gibt es einen Zusammenhang zwischen der Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele und dem Besuch einer weiterführenden Schule?

Welche geschlechts- und altersspezifischen Unterschiede gibt es in der Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele?

Zu vermuten ist, dass die Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele bei den Acht- bis Zwölfjährigen im Zusammenhang mit der Präferenz und Nutzung von Inhalten anderer Medienangebote steht, die nicht als explizite Kindermedien verstanden werden können, also nicht ausschließlich für Kinder konzipiert wurden (vgl. Basic et al. 1997). Weiterhin ist zu vermuten, dass aufgrund geringer Regulierung durch die Eltern insbesondere elektronische Medien (Computer, Fernsehen, Internet) von den Kindern mit Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele in einem höheren Umfang genutzt werden als von anderen Kindern. In Anlehnung an bisherige Studien (vgl. Mößle et al. 2007) sind zudem Unterschiede zwischen unterschiedlichen formalen Bildungsniveaus zu erwarten. Insbesondere Jungen sowie Schülern auf Haupt- und Realschulen wird eine höhere Affinität zu diesen Computerspielen attestiert. Offen ist jedoch, ob sich ein bestimmtes Alter identifizieren lässt, in dem eine überdurchschnittliche Zunahme der Präferenz für solche Computerspiele zu finden ist.

#### **4. Beschreibung der Datengrundlage**

Grundlage der empirischen Untersuchung zur Beantwortung der Forschungsfragen ist eine schriftliche Befragung der teilnehmenden Kinder der Ilmenauer Kinderuniversität im Jahr 2007 (n=1703). Die Kinder im Alter von acht bis zwölf Jahren nahmen überwiegend im Klassenverbund an der Veranstaltung

teil (78 %). Ein gutes Fünftel kam entweder alleine oder mit einem Elternteil. Durch die Vorgehensweise konnte gewährleistet werden, dass Kinder mit unterschiedlichem sozialen Hintergrund und Bildungsvoraussetzungen an der Befragung teilnahmen. Bei der vorliegenden Stichprobe handelt es sich zwar nicht um eine repräsentative Erhebung von Kindern im Alter von acht bis zwölf Jahren, dennoch wird von einer Generalisierbarkeit der Daten ausgegangen. So zeigt sich, dass Mädchen (48 %) und Jungen (52 %) in der Stichprobe annähernd gleich vertreten sind. Zudem sind alle drei untersuchten Schulformen – Grundschule (38 %), Regelschule<sup>1</sup> (15 %) und Gymnasium (46 %) – in der Stichprobe vertreten. Durchschnittlich sind die Kinder 10,5 Jahre alt (S.D.=1,2).

Die Präferenz für die Nutzung nicht altersgemäßer Computerspiele wurde über die Frage nach dem derzeitigen Lieblingscomputerspiel der Kinder erhoben. Dieser Indikator gibt nicht an, ob generell eine Nutzung solcher Computerspiele stattfindet, er ist jedoch ein starker Indikator für eine ausgeprägte Präferenz der Kinder für Computerspiele, die eine Alterskennzeichnung aufweisen, die nicht ihrem Alter entspricht. Sofern die Kinder ein Lieblingsspiel angegeben haben, wurde dieses ex post in eine von zwölf möglichen Genreeinteilungen codiert sowie die Alterskennzeichnung des Spiels durch die USK notiert. Als konservative Schätzung wurde bei Computerspielen bzw. bei

---

<sup>1</sup> Kombiniertes Klassenverband von Haupt- und Realschulen.

den oft genannten Computerspielreihen, bei denen mehrere Alterskennzeichnungen in Frage kamen, immer die Alterskennzeichnung gewählt, die das Spiel bzw. die Reihe auch jüngeren Kindern bzw. Jugendlichen zugänglich machte (vgl. Kutner & Olson 2008).

Zur Überprüfung von Zusammenhängen wurden ergänzend Variablen zur Intensität der weiteren Mediennutzung (Buch, Zeitung, Hörspiel, Fernsehen, Internet, Computerspiele) erhoben. Vergleichbar mit der Präferenz für Computerspiele wurde auch nach Lieblingsangeboten im Bereich Fernsehen, Bücher, Zeitschriften und Internet gefragt. Zusammenhänge zwischen der Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele und dem Bildungsniveau wurden durch die vergleichende Auswertung der Schüler der beiden weiterführenden Schulformen Gymnasium und Regelschule überprüft.

## 5. Empirische Befunde

Die Hälfte der befragten Kinder gab ein Lieblingscomputerspiel oder eine Lieblingsspielreihe an. In absoluten Zahlen erweist sich die *The Sims*-Reihe mit knapp 150 Nennungen als am häufigsten genannte Spielreihe. Dieses Ergebnis ist konform mit den Erkenntnissen der KIM-Studie, bei der die *The Sims*-Reihe mit 16 % der Nennungen am häufigsten als Lieblingsspiel genannt wurde (vgl. KIM 2007: 36). In der eigenen Untersuchung folgt mit deutlichem Abstand die Rennspielreihe *Need for Speed*. Auf dem dritten Platz der häufigsten Nennungen (29 Nennungen) landet die aufgrund ihrer Thematik oft kritisierte (vgl. Goodale 2005) *Grand Theft Auto*-Reihe. Strategie- und Sportspiele wie *Stronghold*, *Fifa* und *Die Siedler* runden das Bild der am häufigsten genannten

Lieblingsspiele ab, bevor mit *Counter-Strike* (14 Nennungen) wiederum ein oft kritisiertes, nicht für Jugendliche unter 16 Jahren geeignetes Spiel folgt.

Abbildung 1: Top 10 der am häufigsten genannten Lieblingsspiele

Spieletitel	Anzahl der Nennungen	USK - Kennzeichnung
The Sims (1, 2)	146	Ohne Altersbeschränkung
Need for Speed (Most Wanted, Underground)*	48	Ohne Altersbeschränkung
Grand Theft Auto (III, Vice City, San Andreas)*	40	Frei ab 16 Jahren
Stronghold (Crusader, Legend)	25	Frei ab 12 Jahren
FIFA (03 - 06)	23	Ohne Altersbeschränkung
Die Siedler (I - VI)	15	Frei ab 6 Jahren
Counter-Strike*	14	Frei ab 16 Jahren
Harry Potter	14	Frei ab 6 Jahren
Moorhuhn	14	Frei ab 6 Jahren
Age of Empires (I - III)	12	Frei ab 12 Jahren
Nennungen Insgesamt	850	
Keine Nennung / keine Angabe	853	

\* Bei diesen Reihen/ Spielen hätten auch strengere USK-Kennzeichnungen angenommen werden können.

Ein erster Blick auf die genannten Lieblingsspiele zeigt, dass sich unter den zehn am häufigsten genannten Spielreihen mit *Counter-Strike* und *Grand Theft*

*Auto* zwei Spiele bzw. Reihen finden, die nicht für Jugendliche unter 16 Jahren geeignet sind. Auch wenn diese Spiele zwar nur von gut 1,5 % bzw. 5 % der Kinder als Lieblingsspiel genannt werden, zeigt der Vergleich mit anderen Spielen und Spielreihen, dass diese Spiele nicht nur insgesamt<sup>2</sup> sehr beliebt sind, sondern auch von Kindern zwischen acht und zwölf Jahren recht häufig genannt werden, für die sie jedoch nicht zugelassen sind. Dabei ist zu berücksichtigen, dass nicht nach der Nutzung oder Bekanntheit gefragt wurde, sondern nach dem Lieblingsspiel, also einem Spiel, mit dem man sich intensiv auseinander gesetzt hat.

Fasst man die genannten Lieblingsspiele zu verschiedenen genretypischer Oberkategorien zusammen (zur Problematik von Genres bei Computerspielen: vgl. Klimmt 2001), dominieren bei den untersuchten Kindern (Wirtschafts-) Simulationen wie *The Sims* oder *Die Siedler* (205 Nennungen). Einfache Casual oder Partyspiele wie *Moorhuhn* oder Rennspiele folgen an zweiter und dritter Stelle. Auch diese Ergebnisse verlaufen weitgehend konform mit den Erkenntnissen der KIM-Studie zu Genrepräferenzen (vgl. KIM 2007: 37). Eher gewalthaltige – und damit meist mit einer höheren Alterskennzeichnung verbundene – Action- und Shooterspiele wie *Grand Theft Auto* oder *Counter-Strike* folgen an vierter Stelle, liegen in der Häufigkeit aber noch vor expliziten

---

<sup>2</sup> So handelt es sich bei der *Grand Theft Auto* Reihe um die von den Verkaufszahlen her erfolgreichste Spielreihe der letzten Jahre.



Kinderspielen, z.B. auf Basis von Kindermedienlizenzen (z.B. *Harry Potter*, *Bibi Blocksberg*) oder Kinderlernspielen.

Abbildung 2: Genrezuordnung der angegebenen Lieblingsspiele

Genre	Anzahl (absolut)	Anteil in Prozent (gerundet)
(Wirtschafts-)Simulationen	205	24
Casual- / Party-Spiel	90	11
Rennspiel	87	10
Actionspiel / Shooter	81	10
Strategiespiel	71	8
Kindermedienlizenzen	61	7
Pferde- / Tierspiel	55	7
Sportspiel	52	6
Sonstiges	43	5
Lernspiel	38	4
Medienlizenzen	35	4
Rollenspiel	26	3
Adventure	2	0,5
Gesamt	846	100

Untersucht man die gewählten Lieblingsspiele anhand der Alterskennzeichnungen der USK, ist zu erkennen, dass nicht altersgemäße Spiele mit einer Kennzeichnung von „ab 16 Jahren“ oder „keine Jugendfreigabe“ nur von einer – wenn auch substantiellen – Minderheit der Spieler angegeben wurden. Immerhin gut jedes zehnte genannte Lieblingsspiel erhält eine solche Alterskennzeichnung.

Abbildung 3: Alterskennzeichnungen der genannten Lieblingsspiele

USK - Kennzeichnung	Anzahl (absolut)	Anteil in Prozent (gerundet)
Freigegeben ohne Altersbeschränkung	460	60
Freigegeben ab 6 Jahren	125	16
Freigegeben ab 12 Jahren	100	13
Freigegeben ab 16 Jahren	72	9
Keine Jugendfreigabe	15	2
Gesamt	772	100

Aufgrund der Altersverteilung von acht bis zwölf Jahren in der Stichprobe gibt jedes Lieblingsspiel mit einer Alterskennzeichnung von „ab 16 Jahren“ bzw. „keine Jugendfreigabe“ einen deutlichen Hinweis auf eine Präferenz von nicht altersgemäßen Computerspielen. Aber auch eine Zehnjährige, deren Lieblingsspiel ab 12 Jahren freigegeben ist, verweist letztlich auf eine ähnliche Präferenz. Um das Alter der Kinder in Relation zur Alterskennzeichnung des gewählten Lieblingsspiels zu setzen, wurde untersucht, um wie viele Jahre sich die Altersbeschränkung des Spiels und das tatsächliche Alter des Kindes unterschieden.

Mehr als drei Viertel der Kinder, die ein Lieblingsspiel angegeben hatten, wählten ein Spiel oder eine Spielreihe, die sie aufgrund der vorgegebenen Alterskennzeichnungen nutzen durften (77 %, n=772). 40 Kinder (5 %) wiederum waren ein Jahr zu jung für das gewählte Spiel, also erst elf statt der geforderten zwölf Jahre. Knapp ein Fünftel der Kinder (18 %) hat Spiele gewählt, für die es um zwei oder mehr Jahre zu jung war. Bei diesen Kindern

kann von einer ausgeprägten Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele gesprochen werden.

Während also eine Mehrheit der Kinder altersgemäße Computerspiele präferiert, findet sich eine Minderheit an Kindern, die eine Präferenz für nicht altersgemäße, gewalthaltige Titel aufweist. Beliebte Titel sind hier insbesondere die *Grand Theft Auto*-Reihe (*III*, *Vice City*, *San Andreas*) und *Counter-Strike*, aber auch das Actionspiel *Star Wars Battlefront* (*I - II*; USK ab 16 Jahren, 5 Nennungen), das Rollenspiel *Diabolo* (*1 - 2*; USK ab 16 Jahren, 3 Nennungen) oder die Shooter *Call of Duty* (*1 - 4*; USK keine Jugendfreigabe, 4 Nennungen) und *Far Cry* (USK keine Jugendfreigabe, 3 Nennungen).

Abbildung 4: Abweichungen des Alters der Kinder und der Alterskennzeichnungen

Abweichung in Jahren	Anzahl (absolut)	Anteil in Prozent (gerundet)
0 Jahre	594	77
1 Jahr	40	5
2 Jahre	26	3
3 Jahre	23	3
4 Jahre	30	4
5 Jahre	33	4
6 Jahre	15	2
7 Jahre	8	1
8 Jahre	3	0,5
Gesamt	772	100

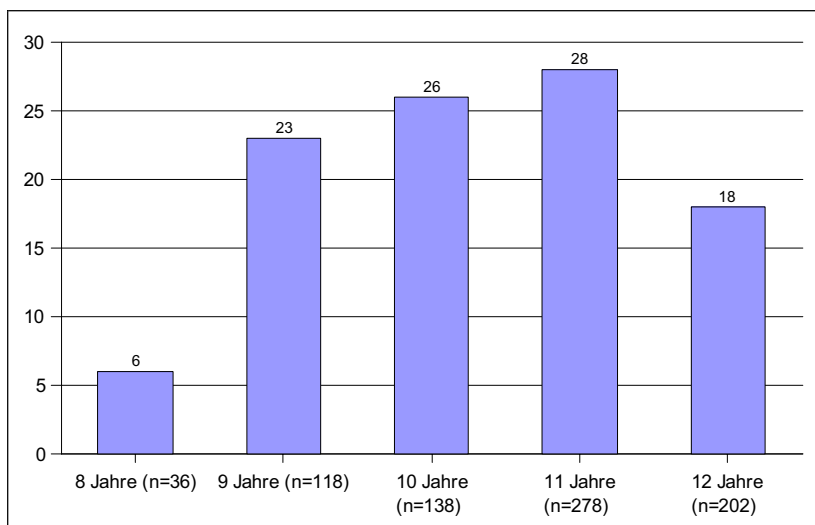
Wie bereits die Ergebnisse der KIM-Studie zur Computerspielnutzung von Kindern gezeigt haben, gibt es deutliche geschlechtsspezifische Unterschiede

hinsichtlich des Umfangs und der Inhalte der genutzten Computerspiele (vgl. KIM 2007: 38f.). Diese Unterschiede bestätigen sich auch in der vorliegenden Untersuchung: Während bei den Jungen eher actionorientierte Spiele zu den am häufigsten genannten Computerspielen zählen (*NFS*=40 Nennungen, *GTA*=25, *Stronghold*=24), dominiert bei den Mädchen eindeutig die *The Sims*-Reihe (133 Nennungen). Die Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele ist – wie bereits die bevorzugten Titel vermuten lassen – bei Jungen deutlicher ausgeprägt als bei Mädchen. So sind beispielsweise zwölf der vierzehn Kinder, die *Counter-Strike* als ihr Lieblingsspiel genannt haben, Jungen. Insgesamt besteht ein hoch signifikanter Zusammenhang zwischen dem Geschlecht und der Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele<sup>3</sup> (2x2 Kreuztabelle, exakter Test nach Fischer:  $p < 0,001$ ,  $n = 769$ ). Sechs Prozent der Mädchen, die nicht altersgemäße Computerspiele nutzen, stehen 36 % der Jungen gegenüber. Weiterhin kann das Alter als ein Einflussfaktor identifiziert werden. Dabei zeigt sich, dass ab einem Alter von neun Jahren der Anteil der Kinder mit einer Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele relativ konstant bei rund einem Fünftel liegt (siehe Abbildung 5). Obwohl im Alter von zwölf Jahren das Angebot an altersgemäßen Spielen durch die Alterskennzeichnung „frei ab 12 Jahren“ deutlich steigt, bleibt der Anteil bei 18 %.

---

<sup>3</sup> Nicht altersgemäß bedeutet dabei, dass das Kind jünger ist, als die Altersfreigabe des Spiels

Abbildung 5: Anteil in Prozent an Kindern mit Präferenz für die Nutzung nicht-altersgemäßer Computerspiele in verschiedenen Altersgruppen (n=772)



Bezogen auf Unterschiede in der Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele bei unterschiedlichen Schultypen, die die Kinder besuchen, finden sich schwach signifikante ( $\chi^2=4,83$ , D.F.=2,  $p=0.090$ ,  $n=754$ ) Zusammenhänge. Interessanterweise liegt der Anteil derjenigen, die solche Spiele als ihre Lieblingsspiele bezeichnen, bei den Gymnasiasten mit 26 % höher als bei den Grund- (20 %) und Regelschülern (19 %). Diese Zusammenhänge bleiben auch nach Kontrolle des Geschlechts der Kinder nachweisbar. Bei den Mädchen ( $\chi^2=6,47$ , D.F.=2,  $p=0.039$ ,  $n=184$ ) ist der Zusammenhang sogar stärker ausgeprägt: Von den wenigen Mädchen, die nicht altersgemäße Computerspiele nutzen, besuchen aber fast alle (16 von 19) das Gymnasium (Jungen:  $\chi^2=4,82$ , D.F.=2,  $p=0.090$ ,  $n=423$ ).

Insgesamt deuten die Ergebnisse darauf hin, dass die Präferenzen für nicht altersgemäße Computerspiele bei Kindern im Alter von acht bis zwölf Jahren überwiegend bei Jungen auftreten. Etwa ab einem Alter von neun Jahren gibt ein Drittel der Jungen ein solches Computerspiel als Lieblingsspiel an. Dieser Wert ist, insgesamt betrachtet, über alle Schultypen hinweg relativ konstant.

Wie sich die Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele im Verbund mit der Nutzung und Präferenz für andere Medienangebote darstellt, wird im Folgenden analysiert. Es ist zu vermuten, dass Kinder mit einer Präferenz für solche Computerspiele weniger strenge Regulierungen hinsichtlich ihrer Mediennutzung erfahren und aus diesem Grund wahrscheinlich in höherem Umfang Zeit mit dem Spielen von Computerspielen verbringen.

Die Ergebnisse zeigen, dass sich diese Vermutung bestätigt. Es lässt sich ein hoch signifikanter Zusammenhang (exakter Test nach Fischer:  $p=0.003$ ,  $n=751$ ) zwischen der Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele und dem Nutzungsumfang nachweisen. Kinder, die mindestens wöchentlich Computerspiele nutzen, bevorzugen zu 25 % solche Spiele, die nicht für ihr Alter geeignet sind, während dies bei Kindern, die höchstens monatlich spielen, lediglich auf 14 % zutrifft. Dieser Zusammenhang wird jedoch überlagert von geschlechtsspezifischen Unterschieden in der Nutzung und Präferenz von Computerspielen. Während nahezu drei von vier Jungen mindestens wöchentlich (74 %,  $n=826$ ) Computerspiele nutzen, ist es bei den Mädchen nur etwa jedes zweite (48 %,  $n=790$ ). Das Geschlecht bestimmt somit sowohl die Nutzungsfrequenz als auch die Präferenz für Computerspielangebote. Analysiert man die Zusammenhänge zwischen der Präferenz für nicht altersgemäße

Computerspiele und dem Nutzungsumfang bei den Jungen, findet sich jedoch kein signifikanter Zusammenhang mehr (exakter Test nach Fischer:  $p=0.666$ ,  $n=420$ ).

Um auch für die weitere Auswertung solche geschlechtsspezifischen Einflüsse zu kontrollieren, beschränken sich die folgenden Analysen auf die Nutzergruppe der Jungen, bei denen die Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele deutlich stärker ausgeprägt ist. Untersucht man die Mediennutzungsfrequenz in dieser Gruppe, dann zeigt sich, dass allenfalls schwach signifikante Zusammenhänge bestehen. Mit jeweils 41 % sind diese Computerspieler bei den häufigen Internetnutzern und den seltenen Buchlesern schwach überrepräsentiert. Bei der Fernsehnutzung lässt sich kein Zusammenhang nachweisen (vgl. Abbildung 6).

Abbildung 6: Mediennutzung und Computerspielpräferenz

Medienangebote	Nutzungsfrequenz	Anteil der Jungen, die nicht altersgemäße Computerspiele präferieren	Exakter Test nach Fischer (zweiseitig)
Buch	Mindestens wöchentlich (n=257)	34 %	0.123
	Höchstens monatlich (n=168)	41 %	
Internet	Mindestens wöchentlich (n=234)	41 %	0.055
	Höchstens monatlich (n=191)	31 %	
Fernsehen	Mindestens wöchentlich (n=389)	37 %	>0.999
	Höchstens monatlich (n=37)	35 %	

Die Vermutung, dass elektronische Medien (Fernsehen, Internet) von diesen Kindern aufgrund geringer Regulierung durch die Eltern häufiger genutzt werden, konnte folglich teilweise bestätigt werden. So verläuft der Zusammenhang zwischen der Nutzung von Büchern und der Präferenz von nicht altersgemäßen Computerspielen zwar Hypothesen-konform, die Prozentunterschiede sind jedoch sehr gering.

Um Aussagen bezüglich der Inhalte der rezipierten Medienangebote von Jungen treffen zu können, wurden die Angaben der Kinder zu ihren Lieblingsangeboten bei Büchern, Fernsehen, Internet und Zeitschriften analysiert. Vergleicht man die Lieblingsbücher der beiden Jungen-Gruppen (Lieblingsspiel altersgemäß / Lieblingsspiel nicht altersgemäß) finden sich nahezu identische Nennungen: Die generell sehr beliebten Titel (vgl. KIM 2007: 28) *Harry Potter*, *Eragon* und *Die wilden Kerle* zählen in beiden Gruppen gleichermaßen zu den Lieblingsbüchern. Auffällig ist, dass *Harry Potter* bei den Jungen mit Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele mit deutlichem Abstand das beliebteste Buch ist (13 %) und auch im Vergleich mit der Gruppe der Jungen, die altersgemäße Computerspiele bevorzugen (9 %), überproportional genannt wurde. Ein ähnliches Ergebnis erhält man bei den präferierten Fernsehinhalten in beiden Gruppen, die sich ebenfalls kaum unterscheiden. Lediglich die Wissens-



sendung *Galileo* wird von den Jungen mit Präferenz für altersgemäße Computerspiele signifikant ( $p < 0.05$  Niveau) häufiger genannt (8 % zu 3 %)⁴.

Abbildung 7: Gruppenvergleich Lieblingsbücher

Rang	Buchtitel	Jungen mit <i>nicht</i> altersgemäßer Präferenz (Nennungen absolut, n=158)	Buchtitel	Jungen mit altersgemäßer Präferenz (Nennungen absolut, n=278)
1	Harry Potter	20	Harry Potter	25
2	Eragon	7	Die wilden Kerle	13
3	Die wilden Kerle	6	Eragon	12
4	Gänsehaut	2	Die drei ???	7
5	Herr der Ringe	2	Herr der Ringe	4
	Keine Nennung	75	Keine Nennung	95

Deutlichere Unterschiede zwischen den Gruppen zeigen sich bei der Analyse der Frage, ob überhaupt ein Lieblingsmedienangebot genannt wurde. Sind die Unterschiede im Bereich Fernsehen mit 79 % (nicht altersgemäße Präferenz, n=158) zu 83 % (altersgemäße Präferenz, n=278) noch gering, finden sich bei der Nennung eines Lieblingsbuchs hoch signifikante Unterschiede.

---

⁴ Aufgrund niedriger Nennungen wurde auf die inhaltliche Analyse der Lieblingszeitschriften und -internetseiten verzichtet.

Abbildung 8: Gruppenvergleich Lieblingsfernsehsendungen

Rang	Fernsehsendung	Jungen mit <i>nicht</i> altersgemäßer Präferenz (Nennungen absolut, n=158)	Fernsehsendung	Jungen mit altersgemäßer Präferenz (Nennungen absolut, n=278)
1	Spongebob	16	Spongebob	24
2	Yo-Gi-Oh	11	Galileo	21
3	Naruto	8	Yo-Gi-Oh	15
4	Simpsons	8	Simpsons	13
5	Galileo	5	Naruto	13
	Keine Nennung	33	Keine Nennung	47

Während nur 52 % der Jungen mit Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele ein Lieblingsbuch nennen, sind es bei der Vergleichsgruppe 66 %. Demgegenüber nennt die Mehrheit der Jungen, die nicht altersgemäße Computerspiele präferieren, eine Lieblingsseite im Internet (58 %), während dies auf weniger als die Hälfte der anderen Jungen zutrifft (43 %). Auch dieser Unterschied ist hoch signifikant ( $p < 0.01$  Niveau). Diese Ergebnisse können als weiterer Hinweis für eine Verbindung zwischen der Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele und der verstärkten Nutzung von elektronischen (und insbesondere interaktiven) Medienangeboten gedeutet werden. So kann insgesamt geschlossen werden, dass Jungen, die eine Präferenz für solche Computerspiele aufweisen, weniger häufig lesen als die Vergleichsgruppe und seltener ein Lieblingsbuch nennen (können). Bei der Internetnutzung sind sie dagegen aktiver und involvierter. Ihre Fernsehnutzung hingegen unterscheidet sich – sowohl in Bezug auf die Frequenz als auch hinsichtlich der präferierten

Sendeinhalte – kaum vom Nutzungsverhalten jener Jungen, die altersgemäße Computerspiele präferieren.

## 6. Diskussion

Die vorliegende Untersuchung konnte zunächst zeigen, dass es sich bei der Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele schon bei den acht bis zwölfjährigen Kindern um ein relativ weit verbreitetes Phänomen handelt. Selbst bei konservativer Bewertung der Alterskennzeichnungen der genannten Lieblingscomputerspiele zeigt sich, dass fast ein Viertel der Kinder, die ein Lieblingsspiel angeben, einen Titel nennen, der nicht für ihr Alter geeignet ist. Dabei werden teilweise Spiele genannt, deren Alterskennzeichnung bis zu acht Jahre vom tatsächlichen Alter der Kinder abweicht. Es konnte ein deutlicher geschlechtsspezifischer Unterschied in der Bevorzugung von nicht altersgemäßen Spielen bei den Jungen bestätigt werden. Der Einfluss des Geschlechts auf die Präferenz für solche Computerspiele verläuft dabei analog zu den Ergebnissen anderer Studien (vgl. Mößle et al. 2007; KIM 2007). Wenn man also von einer „problematischen“ Mediennutzung bzw. Medienpräferenz bei Kindern im Alter von acht bis zwölf Jahren spricht, trifft dies im Bereich der Computerspiele vor allem auf die Jungen zu. Untersucht man diese Jungen näher, zeigt sich, dass diese sich sowohl in ihrer weiteren Mediennutzung als auch hinsichtlich der besuchten Schule nicht grundlegend unterscheiden.

Aufgrund der weiten Verbreitung von Computerspielen mit den Alterskennzeichnungen „freigegeben ab 16 Jahren“ und „keine Jugendfreigabe“ bereits bei Kindern bis zwölf Jahren und aufgrund des hohen Stellenwerts, den der Jugendmedienschutz genießt (vgl. Schumacher 2005), ergibt sich ein großer

Forschungsbedarf. In explorativer Hinsicht konnte die vorliegende Untersuchung Zusammenhänge zwischen soziodemographischen Variablen und der Nutzung und Präferenz für weitere Medienangebote aufdecken. Die abgeleiteten Aussagen beschränken sich dabei auf die genannten Lieblingsspiele der Kinder im Alter von acht bis zwölf Jahren. Aussagen zur Nutzung(-intensität) von nicht altersgemäßen Computerspielen insgesamt konnten nicht erhoben werden. So ist es möglich, dass sich in der Qualität und Intensität der Präferenz für diese Computerspiele weitere Abstufungen finden lassen. Nicht jedes Kind, das ein nicht für sein Alter geeignetes Lieblingsspiel nennt, sollte als Beleg für eine „problematische“ Mediennutzung gesehen werden. Dennoch geben solche Befunde zumindest Hinweise beispielsweise auf eine fehlende oder geringe Regulierung der Mediennutzung.

Eine weitere Forschungslücke besteht demzufolge bei der Frage nach Einflussfaktoren auf die Regulierung der kindlichen Computerspielnutzung (vgl. Nikken & Jansz 2006). Insbesondere die familiäre Situation und die Einflussnahme der Eltern auf die gesamte Mediennutzung der Kinder sind eingehend zu untersuchen. So ist zu vermuten, dass die geringere Nutzung und Präferenz von Büchern bei Kindern, die Computerspiele bevorzugen, die nicht für ihr Alter geeignet sind, einen Hinweis auf die geringe Regulierung des Medienkonsums durch die Eltern darstellen. Zusammenhänge zwischen der Präferenz nicht altersgemäßer Computerspiele und dem Konsum anderer elektronischer Medien konnten aufgezeigt werden, bedürfen jedoch der vertiefenden Analyse.

Auf der anderen Seite stellt sich die Frage, wie Angebote für Kinder um das Alter von etwa zwölf Jahren beschaffen sein müssen, um den gesetzlichen

Ansprüchen des Jugendschutzes zu genügen und gleichzeitig attraktiv zu sein. Es scheint, dass gerade die Präferenzen von Jungen ab einem Alter von neun Jahren nicht mehr ausschließlich mit altersgemäßen Spielen befriedigt werden und für sie verbotene Inhalte im Sinne einer „Forbidden Fruit“-Theorie (vgl. Funk et al 1999; Bijvank et al. 2008) Bedeutung bekommen.

Das Problem der Nutzung und Präferenz von nicht altersgemäßen Computerspielen kann nicht allein durch den Jugendmedienschutz gelöst werden. Sowohl die Eltern als auch die Industrie sind gefordert. Es ist Aufgabe der Industrie geeignete Angebote zu entwickeln, die die individuellen Bedürfnisse der Nutzer berücksichtigen und den Jugendmedienschutz angemessen berücksichtigen. Von der Wissenschaft werden Forschungsansätze verlangt, die über die Analyse der rechtlichen Rahmenbedingungen hinausgehen und nicht allein die Wirkung der Computerspiele auf die Kinder untersuchen. Sie müssen auch der Frage nachgehen, warum sich eine so weit verbreitete Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele schon bei Kindern unter zwölf Jahren findet und wie darauf angemessen reagiert werden kann.

## **Literaturverzeichnis**

- Anderson, Craig A. (2004): An update on the effects of playing violent video games. In: *Journal of Adolescence* 27: 113-122.
- Anderson, Craig A/ Bushman, Brad J. (2001): Effects of violent video games on aggressive behavior. A meta-analytic review of the scientific literature. In: *Psychological Science* (12): 353-359.

- Anderson, Craig A./ Dill, Karen E. (2000): Video game violence and trait aggressiveness. In: *Journal of Personality and Social Psychology* 78: 772-790.
- Basic, Natasa/ Schell, Fred/ Schorb, Bernd/ Graf, Gerhard (1997): *Kinder sehen fern. Programmangebot und Präferenzen*. München, KoPäd.
- Beckstein, Günther (2007): Amokläufer, Nachahmer und Männlichkeitsnormen. Innere Sicherheit und die Angst vor dem Computerspiel. Politik und Kultur. *Zeitung des deutschen Kulturrates* 2007 (03): 7.
- Bijvank, Nije Marije/ Konijn, Elly A./ Bushman, Brad J./ Roelofsma, Peter (2008): Forbidden Fruit Effects of Warning Labels on the Attractiveness of Video Games. In: *Annual Conference International Communication Association*. Montreal.
- Dill, Karen E./ Dill, Jody C. (1998): Video game violence: A Review of the empirical Literature. In: *Aggression and Violent Behavior* 3: 407-428.
- Fromme, Johannes (2003): Computer Games as a Part of Children's Culture. In: *Game Studies* 3 (1).
- Funk, Jeanne B./ Flores, Geysa/ Buchman, Debra D./Germann, Julie N.(1999): Rating Electronic Games: Violence Is in the Eye of the Beholder. In: *Youth Society* 30 (3): 283-312.
- Gentile, Dpuglas/ Walsh, David (2002): A Normative Study of Family Media Habits. In: *Journal of Applied Developmental Psychology* 23 (2): 157-78.
- Giddings, Seth/ Kennedy, Helen W. (2006): Digital games as new media. In: Rutter, Jason/ Bryce, Jo (Hrsg.): *Understanding Digital Games* London: Sage: 129-147.
- Goertz, Lutz (1995): Wie interaktiv sind neue Medien? Auf dem Weg zu einer Definition von Interaktivität. In: *Rundfunk und Fernsehen* (43): 477-493.

- Goldstein, Jeffrey (2005): Violent Video Games. In: Raessens, Joost/ Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, London: MIT Press: 341-369.
- Goodale, Gloria (2005): What lurks inside video games. In: USA Today, 18.07.2005.
- Gottberg, Joachim/ von Mikos, Lothar/ Wiedemann, Dieter (1997): Kinder an die Fernbedienung. Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen. Berlin, Vistas.
- Hasebrink, Uwe/ Lampert, Claudia (2008): Jugendmedienschutz im Netzwerk. Plädoyer für eine integrative Perspektive. In: merz 52 (1): 10-17.
- Höynck, Theresia/ Mößle, Thomas, Kleimann, Matthias/ Pfeiffer, Christian/ Rehbein, Florian O. (2007): Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen. Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen (KFN-Forschungsbericht Nr. 101). Hannover: KFN.
- Klimmt, Christoph (2001): Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation. Zur Typologisierung von Computer- und Videospielen. In: Medien- und Kommunikationswissenschaft 49 (4) : 480-498.
- KIM 2007: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2007): KIM-Studie 2006. Stuttgart.
- Kutner, Lawrence/ Olson, Cheryl K. (2008): Grand Theft Childhood. The surprising truth about violent video games. New York: Simon & Schuster.
- Mößle, Thomas/ Kleimann, Matthias/ Rehbein, Florian O. (2007): Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden: Nomos Verlag.

- Nikken, Peter/ Jansz, Jeoren (2006): Parental mediation of children's video-game playing: A comparison of the reports by parents and children. In: *Learning, Media & Technology* 31 (2): 181-202.
- Nikken, Peter/ Jansz, Jeroen/ Schouwstra, Sanneke (2007): Parents' Interest in Videogame Ratings and Content Descriptors in Relation to Game Mediation. In: *European Journal of Communication* 22 (3): 315-336.
- Roberts, Donald/ Foehr, Ulla/ Rideout, Victoria (2005) *Generation M: Media in the Lives of 8-18-year-olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
- Roe, Keith/ Muijs, Daniel (1998): Children and Computer Games: A Profile of the Heavy User. In: *European Journal of Communication* 13 (2): 181-200.
- Scharrer, Erica/ Leone, Ron (2008). First-Person Shooters and the Third-Person Effect. In: *Human Communication Research* 34 (2): 210-233.
- Schmidt, Kai (2007): Der Status Quo. Jugendschutz in Deutschland. In: */GameStar/dev*: 12-17.
- Schumacher, Gerlinde (2005): Jugendmedienschutz im Urteil der Bevölkerung. In: *Media Perspektiven* 2005 (2): 70-75.
- Sherry, John L. (2001): The effects of violent video games on aggression. A meta-analysis. In: *Human Communication Research* 27 (3): 409-431.
- Steinberg, Lawrence (1993): *Adolescence*. New York: Mc Graw-Hill
- Theunert, Helga/ Gebel, Christa (2008): Jugendmedienschutz: Erhebliche Kritik aus der Alltagsperspektive. In: *merz* 52 (1): 18-25.
- Theunert, Helga/ Gebel, Christa (2007): *Untersuchung zur Akzeptanz des Jugendmedienschutzes aus der Perspektive von Eltern, Jugendlichen und pädagogischen Fachkräften*. München, JFF Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.



- Williams, Dmitri (2003): The Video Game Lightning Rod. In: Information, Communication & Society 6 (4): 523-550.
- Wolling, Jens (2008): Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. In: Quandt, Thorsten/ Wimmer, Jeffrey/ Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames Wiesbaden: VS Verlag: 73-94.
- Zimmermann, Olaf/ Gabriele Schulz, Gabriele (2007): Zensur oder öffentliche Förderung? Computerspiele in der Diskussion. kultur·kompetenz·bildung, Beilage von politik und kultur, Zeitung des Deutschen Kulturrates 9 (März/ April): 1-2.
- Zimmermann, Olaf/ Geißler, Theo (Hrsg.) (2007): Streitfall Computerspiele. Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz. Deutscher Kulturrat e.V., Berlin.